BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dampak perkembangan teknologi di jaman ini semakin terlihat jelas. Gaya hidup masyarakat saat ini sangat dipengaruhi oleh teknologi. Mayoritas masyarakat khususnya di Indonesia sudah mengenal *smartphone*. Bahkan anak-anak SD pun sudah ada yang diberikan *smartphone* oleh orangtuanya.

Teknologi merupakan sarana yang pada akhirnya mencetak suatu peradaban, dia merupakan ungkapan fisik dari pandangan dunianya (Sardar, 1987). Tidak ketinggalan juga menurut Capra pada tahun 2004, teknologi sebagai kumpulan alat, aturan dan prosedur yang merupakan penerapan pengetahuan ilmiah terhadap suatu pekerjaan tertentu dalam cara yang memungkinkan pengulangan (Capra, 2004). Dari pengertian diatas kita tahu bahwa intinya dengan semakin berkembangnya teknologi akan semakin berdampak pada gaya hidup masyarakat di sekitarnya.

Kenyataannya, semakin berdampak teknologi di kehidupan, maka ini juga sebuah peluang besar bagi dunia bisnis. Dengan adanya teknologi, proses bisnis di suatu perusahaan akan semakin mudah khususnya di bagian promosi. Pada bisnis di bidang jasa sablon khususnya akan semakin mudah untuk mempromosikan produknya mengingat semakin populernya media sosial di mata masyarakat sekarang ini.

Persaingan bisnis semakin berat, maka dari itu agar dapat ikut bersaing dalam bisnis jasa sablon kaos,

dicetuskan sebuah ide kreatif untuk membuat katalog yang berbasis *mobile* untuk Cakrawala *Screen Printing*. Nantinya dengan katalog ini, konsumen dapat dengan mudah melihat detail dari Cakrawala *Screen Printing* hanya melalui *smartphone* mereka. Tentunya dengan adanya katalog ini, konsumen akan lebih tertarik dan lebih percaya untuk menggunakan jasa Cakrawala *Screen Printing* sendiri.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan masalah bagaimana membuat sebuah katalog yang menarik untuk Cakrawala *Screen Printing* yang dapat berjalan di *mobile* ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari aplikasi ini yaitu:

- a. Aplikasi ini hanya dapat berjalan di *platform* iOS.
- b. Aplikasi ini hanya akan menampilkan pengetahuan tentang kaos di Cakrawala *Screen Printing*.
- c. Aplikasi ini tidak dapat melayani proses transaksi.
- d. Aplikasi ini hanya akan menampilkan jenis sablon, cara sablon, tips merawat kaos, serta kontak dari Cakrawala *Screen Printing*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu membuat sebuah katalog yang menarik untuk Cakrawala *Screen Printing* yang dapat berjalan di *mobile*.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian tugas akhir ini adalah:

a. Metode Studi Pustaka

Metode studi pustaka digunakan untuk mencari sumber pustaka yang berkaitan dengan perangkat lunak atau aplikasi yang akan dikembangkan dan untuk membantu mempertegas teori-teori yang ada, serta memperoleh data yang sesungguhnya.

b. Metode Analisis

Metode analisis digunakan untuk mengetahui proses bisnis yang ada di dalam perusahaan tersebut. Metode ini digunakan untuk menilai proses bisnis mana yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi yang dibuat.

c. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

1. Analisis, yaitu menganalisa kebutuhan dari aplikasi yang akan dibangun. Hasil analisis berupa Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

2. Perancangan, yaitu untuk mendapatkan perancangan arsitektur tentang aplikasi yang akan dibuat. Hasil perancangan berupa Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

3. Pembuatan program, yaitu proses penerjemahan dari desain yang telah dibuat ke bahasa pemrograman.

4. Pengujian, yaitu proses pengujian fungsionalitas perangkat lunak. Ada 2 tahap pengujian. Yang pertama pengujian terhadap pembuat, pengujian ini dituliskan dalam dokumen Perancangan, Deskripsi, dan Hasil Uji Perangkat

Lunak (PDHUPL). Lalu yang kedua pengujian tingkat pengguna dan didokumentasi dalam bentuk kuisioner.

d. Metode Pelaporan

Metode pelaporan digunakan untuk mengetahui proses bisnis pada aplikasi yang dibuat. Metode ini digunakan untuk mengetahui proses bisnis yang ada dan mengetahui kelebihan serta kekurangan aplikasi tersebut agar kedepannya dapat dikembangkan lagi.

1.6 Sistem Penulisan Tugas Akhir

Sistem penulisan tugas akhir adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab satu berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab dua berisi penjelasan mengenai penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yang berkaitan dengan topik yang dibahas, dan penjelasan mengenai perbandingan antara penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan.

BAB 3 LANDASAN TEORI

Bab tiga berisi penjelasan mengenai dasar teori yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas.

BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab empat berisi penjelasan mengenai analisis permasalahan yang akan diatasi serta membahas mengenai perancangan perangkat lunak yang dibuat.

BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab lima berisi penjelasan mengenai implementasi perangkat lunak yang dibuat dan gambaran umum sistem.

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab enam berisi kesimpulan dari pembahasan secara keseluruhan beserta saran-saran yang bermanfaat untuk pengembangan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN